GURPS
Спецназ

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Автор текста: Брайан Дж. Андерхилл
Система **GURPS** придумана Стивом Джексоном
Обложка: Алекс Фернандес
Редактура: Элейн Г. Доусон
Иллюстрации: Топпер Хелмерс

Содержание

Вступление 4
Об авторе 5
Копы, не полицейские 6
Подготовка 9
Сюрприз! 10
Снаряжение 13
Тактики входа 16
Зачистка помещений 18
Переговоры в игре 20

Вступление

Мы живём в мире бесконечных опасностей – многие из которых можно устранить только с оружием в руках. В последние пятьдесят лет в мире начали появляться особые представители правоохранительных органов, выполняющие эту почётную и рисковую обязанность. Они спасают заложников, ликвидируют террористов и предотвращают великие катастрофы. В Америке эти элитные полицейские широко известны как *SWAT* – штурмовая группа с особой тактикой и вооружением.

Дисклеймер

Позвольте начистоту: хотя автор всерьёз углубился в исследование внутренней кухни SWAT, провёл бесчисленные интервью и лично поучаствовал в спецоперации в роли стороннего наблюдателя, он дал обязательство умолчать о некоторых современных тактиках, гаджетах и образцах передового вооружения, поскольку некоторые преимущества SWAT лучше держать в секрете.

Иными словами, эта книга не лжёт – она просто не договаривает о некоторых особенностях поведения, жизни и тактики американских спецназовцев. Отнеситесь к этому с пониманием!

Об авторе

Брайан Дж. Андерхилл начал работу над GURPS уже больше 15 лет назад. Его интересы разнятся от старых добрых варгеймов с миниатюрами до компьютерных RPG. Он действительно лично работал с полицией, а также неоднократно участвовал в полевых играх в роли спецназовца. В конечном счёте это привело его к мысли о создании этой книги.

Брайан хорошо известен поклонникам GURPS как автор *Cliffhangers* и нескольких книг о Второй мировой. Дополнительную информацию вы всегда можете найти по адресу www.brianunderhill.com.

Копы, не полицейские

Первое, что вам нужно знать об американском спецназе, заключается в том, что этот отряд собран из полицейских – элитных, опытных, неудержимых, решительных, но *полицейских*, а не военных. Они следуют большинству законов и принципов работы полиции, хотя и обладают несколькими юридическими преимуществами, особенно в сфере применения огнестрельного оружия.

В то же время, у них хватает своих ограничений, и многие интереснейшие истории могут строиться на описании последствий, с которыми сталкивается офицер, перешедший черту.

Также стоит отметить, что американский спецназ старается достигать мирных решений везде, где это возможно. Дело не в "нравственности" или "милосердии" самих спецназовцев. Нет, дело в том, что с каждым застреленным террористом, убитым преступником или тяжело раненым психопатом копам приходится писать рапорты, исчисляющиеся буквально десятками страниц.

По этой причине спецназовцы прежде всего стараются договориться с преступниками, пригрозить им арестом или ликвидацией, а в худшем случае – нанести им пару ранений. К классическим “голливудским” операциям со стрельбой они приступают только в том случае, если у них буквально не остаётся другого выхода.

Спецназ в захолустье

Ещё один неочевидный факт, связанный с деятельностью спецназа, заключается в том, что большая часть команд действует за пределами крупных городов. Если рядовому американцу спецназ известен по кинофильмам и телесериалам, в которых отряды элитных копов работают посреди мегаполиса, то с точки зрения чистой статистики SWAT шире всего представлен в маленьких городках и порой выезжает на операции в самую настоящую глушь.

Частичное участие

Есть и ещё один факт, практически не известный за пределами полицейских учреждений. Многие офицеры SWAT участвуют в деятельности спецназа лишь время от времени, когда в их услугах возникает явная и поистине неоспоримая потребность. В другие дни они занимаются обычной полицейской работой.

Попытки собрать постоянные команды спецназовцев иногда ещё предпринимаются в Соединённых Штатах, однако чаще всего их признают непрактичными.

Иными словами, многие команды спецназа состоят не из “профессиональных бойцов”, а из полицейских, которых время от времени вызывают на особое место преступления.

Численность

Численность полицейских в отряде может разниться от одного штата к другому, однако в большинстве Соединённых Штатов команда спецназа состоит из двенадцати офицеров, которых возглавляет капитан. Двое бойцов работают снайпером и координатором, один-двое – переговорщиками, а остальные делятся на две группы по четыре бойца, которые окружают здание (или другое место преступления) и понемногу подходят к преступникам.

Отбор офицеров

Теоретически стать спецназовцем может любой полицейский, показывающий себя с наилучших сторон. Тем не менее, существует целый ряд рекомендаций, позволяющих отбирать лучших даже *среди* лучших.

• **Интеллект:** Это может показаться неочевидным, но офицер спецназа должен прежде всего уметь принимать решения на ходу и делать правильные выводы из ошибок своей команды. Считайте, что с игровой точки зрения IQ спецназовца не должен уступать 11 и вполне может превышать 13.

• **Желание:** Случаи недобровольного поступления в отряд SWAT чрезвычайно редки. Как правило, руководство само старается убедиться, что кандидат хочет рисковать жизнью ради защиты обычных граждан. К счастью, с этим у руководства спецназа не возникает проблем, поскольку в каждому году количество кандидатов на должность офицера спецназа доходит до нескольких десятков или даже сотен (на одно место).

• **Профессиональные навыки:** Вообще, инструкторы придают куда меньшее значение навыкам потенциальных спецназовцев, чем их природным талантам. Навыки можно освоить. Но интеллект, смекалку, упорство и даже простое желание работать в спецназе невозможно привить против воли. Так или иначе, спецназовцы

проходят особую подготовку во многих сферах, от точности стрельбы до решения сложных логических задач.

• **Здоровье:** Пожалуй, единственный полностью очевидный факт, касающийся спецназовцев, заключается в том, что все они обладают поистине бычьим здоровьем.

• **Командная работа:** Один из важнейших факторов, влияющий на эффективность любой операции, заключается в умении каждого члена команды работать с другими. Далеко не одна “практически невозможная” миссия была выполнена благодаря чувству локтя – и далеко не одна глупая ошибка была допущена из-за недоверия одного члена группы другим.

С игровой точки зрения последний фактор можно уверенно назвать самым важным. Другие особенности и требования к поведению спецназовца связаны с его характеристиками, но за командную работу отвечает лишь сам игрок. Если ведущий хочет изобразить работу спецназа в своей игре реалистично или хотя бы правдоподобно, любое “геройство” и пренебрежение протоколом со стороны персонажа может караться смертью.

Женщины в спецназе

В начале 1980-х правительство США наконец разрешило принимать в отряды спецназа женщин, но и тогда, и сегодня численность представительниц прекрасного пола в тактических отрядах полиции достигает не более 0,5%.

Со статистической точки зрения большинство женщин проваливают тесты, связанные с физическим развитием верхней половины тела. С другой стороны, женщины, которым всё-таки удаётся пробиться в ряды спецназовцев, часто отличаются даже большей решительностью и непоколебимостью, чем и коллеги среди мужчин.

Отношение мужчин к подобным сотрудницам может варьироваться от огромного уважения до плохо скрываемой неприязни. Отдельно стоит заметить, что многие виды техники и одежды предназначены для мужчин, что мешает женщинам (особенно отличающимся небольшим ростом) использовать их на максимуме эффективности.

Подготовка

Как только протагонистов примут в команду спецназа, они начнут проходить особую изнурительную тренировку, направленную на развитие их центральных навыков. В роли последних выступают те навыки, которые помогут бойцам выполнять определённые задачи – одному устраивать снайперские гнёзда, другому управлять всем отрядом, третьему – договариваться с преступниками и так далее. Фактически в этот момент ведущий распределяет между игроками конкретные тактико-боевые задачи.

Обучение проходит и в классных комнатах, и на боевых полигонах, и во время выезда на “практические занятия” – то есть самые настоящие операции. К слову, последний вариант выступает в роли идеального кандидата на первую сцену в игре: объявите игрокам, что протагонисты проходят последнее испытание в условиях реального боя, и хотя их активно поддерживают союзники, от их поведения на поле боя и скорости принятия решений зависит, будут ли они приняты в группу. В сущности, вы можете провести сразу целую серию таких испытаний.

Обязательно – обязательно! – представьте игрокам нескольких второстепенных героев кампании, включая других офицеров спецназа – особенно если они будут сопровождать игроков в ходе миссии. Постарайтесь делать их образы проработанными и богатыми: в этом случае они будут не абстрактной занозой в заднице или передвижным “раздатчиком миссий”, а полноценными людьми, вероятная смерть которых в конце операции вызовет у игроков реальные переживания.

Испытание огнём

Первую миссию лучше делать сравнительно прямолинейной и даже простой. Пусть и протагонистов будет масса времени на принятие решения. Ярким примером такого задания может служить обезвреживание забаррикадировавшегося человека, подозреваемого в совершении преступления, или поимка бандита, на задержание которого выдан ордер.

Решение чрезвычайных ситуаций

При решении чрезвычайных ситуаций спецназ следует совершенно определённому алгоритму действий. Прежде всего, если только речь ни идёт об

угрозе жизни людей, командир отряда должен рассматривать “несмертельные” меры решения проблем – то есть такие техники и методики, которые не предполагают гибели подозреваемых.

Классический алгоритм действий, установленный ещё в 1974 году, выглядит так:

1. Спецназ задерживает подозреваемого.

2. Если это невозможно, спецназ предлагает ему сдаться.

3. Если он не реагирует, спецназ использует слезоточивый газ или другие меры нейтрализации, не предполагающие гибели жертвы.

4. Спецназ даёт снайперам разрешение открыть огонь на поражение.

5. После того как снайпер подтверждает уничтожение видимых целей, отряд врывается внутрь и устраняет оставшихся противников.

Четвёртый и пятый пункты часто используются одновременно, что позволяет отряду бороться с преступниками при поддержке снайперов.

Командир отряда может начать операцию с четвёртого или даже пятого пункта только в том случае, если у него есть основания ожидать немедленной гибели гражданских лиц или даже своих подручных.

Сюрприз!

Известная истина гласит, что “ни один план не выживает контакта с врагом”. Вот что может случиться даже при выполнении самой проработанной миссии:

• **По воле небес:** При выполнении операции происходит неожиданный, но весьма очевидный природный катаклизм, будь то землетрясение, отключение электричества по всему городу, ураган, торнадо или лесной пожар. Особенно внимательно отнеситесь к такому методу, если игроки начали обсуждать монотонность кампании.

• **Животные:** План учитывал всё – кроме животных. Питоны, бдительные попугаи, беспокойные гуси или сторожевые собаки – все они могут заведомо предупредить противника о появлении чужаков.

• **Ловушки:** Противник установил защитные механизмы, предупреждающие его о вторжении или даже наносящие спецназовцам полноценный урон. Примером самой элементарной ловушки может служить пирамида из пивных банок, установленная за дверью. Как только оперативник откроет дверь, банки посыпятся

на пол. Учтите, что некоторые “ловушки” могут образоваться самостоятельно, даже без помощи подозреваемого. Например, в старом здании могут находиться скрипучие или даже прогнившие половицы, готовые треснуть в любой момент.

• **Гражданские:** Операция не предусматривает появления родственников, коллег, репортёров, друзей, фотографов и других прохожих, которые оказываются на месте выполнения миссии в самый неподходящий момент. Вариантом такого “сюрприза” может служить восстание заложников, которые решают не дожидаться штурма и расправиться с террористами собственными руками.

• **Поломка:** Оборудование спецназа оказывается мало подготовлено к операции. Ослепляющая граната взрывается с лёгкой вспышкой. Рация перестаёт улавливать сигнал. У кувалды ломается ручка.

• **Токсины:** Спецназ врывается в лабораторию, наполненную ядовитыми парами, наркотическими испарениями или даже лужами топлива, которые легко воспламеняются даже от взрыва светошумовой гранаты.

• **Скорая помощь:** Планы меняются в тот момент, когда одному из подозреваемых начинает требоваться медицинская помощь. Возможно, в момент задержания в комнату к преступнику входит беременная жена. Возможно, у одного из преступников прихватывает сердце.

• **Упс!:** Спецназ получил весьма и весьма поверхностную информацию об операции. В ордере указан адрес другого дома, “безобидный” противник встречает оперативников с пулемётом в руках, а “маленькая банда” оказывается хорошо вооружённым ударным отрядом мафии.

• **Политика:** В операцию вмешивается крупный чиновник, агент ФБР или даже полиция из соседнего управления.

• **Случайности:** Происходит нечто поистине непредсказуемое. На месте захвата появляется ничего не подозревающий криминальный авторитет, находящийся в розыске: он видит копов и начинает бежать. Местные принимают петарды местных ребят за звуки стрельбы. Пока спецназ подбирается к спальне подозреваемого, с улицы по дому открывают огонь его враги из соседней банды. Персонаж врывается в комнату и принимает собственное отражение в полутёмном зеркале за вооружённого преступника. Один из бойцов забывает выключить рацию или телефон.

• **Подкрепление:** На место захвата прибывают союзники подозреваемого.

Связанные миссии

Многие миссии, которые приходится выполнять спецназу, достаточно слабо связаны между собой. Тем не менее, иногда полицейские обнаруживают наличие определённых ниточек, обуславливающих юридическое или криминалистическое сходство между, казалось бы, непохожими преступлениями.

Вы можете использовать эту идею для того, чтобы добавить в кампанию капельку реализма, а заодно показать, что за серией малосвязанных операций стоит нечто большее.

Дополнительные опасности

• **Непростая жертва:** Персонажам выдают ордер на задержание олигарха, связанного с русской мафией. Лидер культа прячется за спинами верующих. Подозреваемые скрываются в метамфетаминовой лаборатории, что воспрещает использование светошумоых гранат и взрывчатки. Известный торговец оружием сейчас находится в окружении самых фатальных образцов своего товара.

• **Заложник под прицелом:** Пьяный, рассерженный муж держит супругу под дулом пистолета. Уволенный сотрудник угрожает убить всех бывших коллег. Работник фабрики утверждает, что у него бомба. Автоугонщик держит пистолет у виска водителя, а подобраться к ним мешает пробка из автомобилей. Бездомный врывается в городскую ратушу с криками о динамите, прикрепленном к его грудной клетке.

• **Социальная защита:** Подозреваемый обладает дипломатической неприкосновенностью. Богатый политик готов откупиться от любых судей. Арест коррумпированного прокурора может бросить тень на всё полицейское управление.

Снаряжение

Большинство команд SWAT представляют собой небольшие отряды, которые собираются только для выполнения операций и обладают достаточно ограниченным бюджетом. Несмотря на важность боевых миссий спецназа, мало в каких городах бойцов оснащают по последнему слову техники. Куда легче вооружить десяток бойцов автоматами, пистолетами и бронежилетами, чем достать рации с зашифрованной частотой, приборы ночного видения и винтовки элитного класса для пары спецназовцев.

Только крупнейшие из отрядов SWAT могут рассчитывать на получение передового вооружения. Это же касается частных военизированных группировок, которые не относятся к SWAT напрямую, но чрезвычайно напоминают его и по вооружению, и по поведению.

Среди особых боеприпасом особой популярностью пользуются маркировочные снаряды (позволяющие оставить “пометку” в здании или обозначить укрытие противника), отвлекающие снаряды (вроде ложных гранат-муляжей), зажигательные пули, гранаты с перцовым газом, дымовые патроны и специальные пули для разрушение плотного или бронированного стекла.

Щиты

В большинстве случаев оперативники пользуются двумя щитами: тяжёлыми и баллистическими.

Баллистический щит изготавливается из арамидного композита вроде кевлара. Они оснащены прозрачным окном, позволяющим оперативнику видеть, что находится впереди него. Щит налагает штраф -2 на проверки зрения и блокирует всё, что находится на периферии. Некоторые экземпляры баллистических щитов оснащены осветительной установкой, которая может работать до 30 минут на перезаряжаемой батарейке.

Тяжёлый щит используется в самых опасных боевых операциях, часто связанных с обезвреживанием бомб. Эти массивные щиты хорошо защищают даже от самых мощных выстрелов при приближении к зданию или при перемещении по коридору. Большинство из них отличаются слишком большим весом, чтобы их можно было носить с собой. Вместо этого оперативники катят их на колёсиках перед собой.

Опасность светошумовых гранат

Один малоизвестный факт, касающийся вооружения спецназа, заключается в том, что светошумовые гранаты (известные в народе тем, что они просто “ослепляют” и “оглушают” противников), в действительности наносят вполне существенный урон в пределах одного метра от точки взрыва (1d-2) и печально известны тем, что часто начинают пожар.

Если в пределах метра от взрыва гранаты находится возгорающийся материал наподобие штор, ковра или тонких дощечек, получение результата 15+ заставляет их воспламениться. Бумага, щепки и другие легковоспламеняющиеся материалы загораются при получении результата 14+.

Гранаты со слезоточивым газом не наносят урона при взрыве, но могут воспламенить предметы при получении результата 17+.

Вторжение и зачистка

Как уже говорилось, большинство отрядов спецназа делятся на одного-двух переговорщиков, одну пару из снайпера и координатора и две штурмовые группы по четыре бойца.

В каждый отдельный момент штурмовые группы занимаются зачисткой определённой **зоны ответственности**: одной комнаты, крупной секции зала, балкона, коридора и так далее.

Будучи полицейскими, а не военными, спецназовцы редко уходят из своей зоны ответственности, не проверив каждую её часть до мельчайшей детали. Они проверяют ящики, туалеты, шкафы, чердаки, пространство под коврами или кроватями, груды грязного белья, книжные полки и даже секции раздвижных диванов.

“Проверка” стандартного дома в 140 квадратных метров может занять целый час, особенно если у оперативника есть основания опасаться ловушек, растяжек, токсинов и самодельных бомб.

Оснащение штурмовой группы

Затычки для ушей: Большинство оперативников носят радиоприёмник в одном ухе и простую пенопластовую затычку в другом. Затычки для ушей ограничивают громкость выстрелов из оружия, взрывов и других громких звуков. С игровых точки зрения использование затычки и радиоприёмника создаёт штраф -1 на все проверки слуха, но добавляет +3 к сопротивлению оглушению.

Волоконная оптика: Во время захвата спецназ часто оперирует специальными камерами, рекордерами и датчиками, которые позволяют просматривать ещё не занятые помещения со штрафом -2 к проверке зрения.

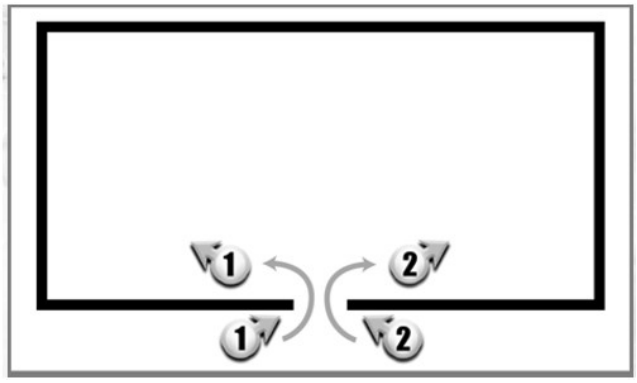
Противогазы: Иногда группы оснащаются противогазами или защитными масками в целях зачистки опасных лабораторий. Такие же маски или противогазы выдают оперативникам для выполнения миссий, предполагающих активное применение слезоточивого газа. В зависимости от качества и дороговизны подобного оснащения оперативники могут получить штраф от -1 до -4 к проверкам восприятия до тех пор, пока они не снимут защитное приспособление. В дополнение к этому, речь оперативника в противогазе звучит крайне неразборчиво.

Зеркала: Хотя в последние десятилетия, с развитием современной техники, оперативники всё чаще отказываются от зеркал, на некоторые операции бойцы берут зеркала на выдвижных ручках (как правило, гибких), которые позволяют просматривать помещение, даже не заходя в него целиком. Некоторые команды продолжают использовать эту практику и сегодня, поскольку тактическое зеркало дёшево стоит и легкодоступно в любых городах Америки.

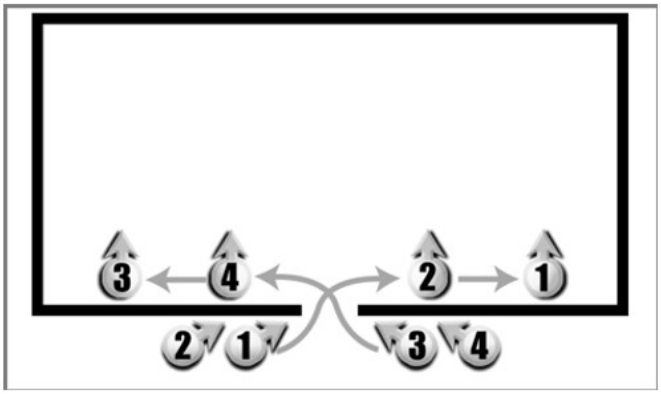
Приборы ночного видения: Вопреки популярному стереотипу, оперативники берут приборы ночного видения далеко не на каждую операцию, чтобы не отягощать себя лишним инвентарём. Тем не менее, в темноте такие приборы позволяют бойцам игнорировать до -9 очков штрафа к зрению. Увы, они также ограничивают угол зрения оперативника до короткой 40°-дуги, фактически блокируя его периферийное зрение. К счастью, в последнее время в Америке начали выпускаться приборы с фотореактивными увлажнителями, которые защищают оперативника от ослепления в случае его попадания в освещённое помещение или луч фонаря. Работает такой прибор в течение 20 часов на двух батареях типа AA.

Тактики входа

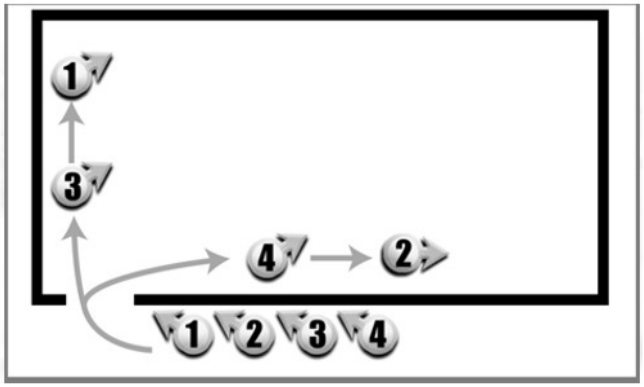
Крючок по праву считается самым быстрым способом войти в здание и разместить двух бойцов перед дверью.



Крест: этот метод полностью повторяет предыдущий, однако вместо того чтобы поворачивать в сторону сразу после захода в дверь, боец продолжает двигаться по прямой. С игровой точки зрения бойцы получают +2 очка к проверкам зрения, что хорошо отражает их бдительность.

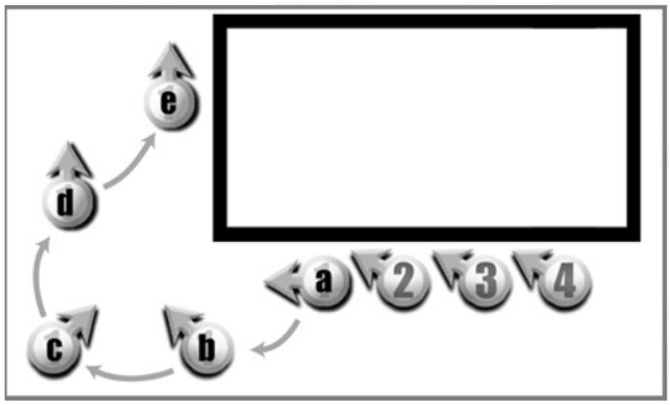


Крестовой крюк сочетает в себе особенности обеих тактик, отправляя бойцов поочерёдного то прямо, то вбок от входа.

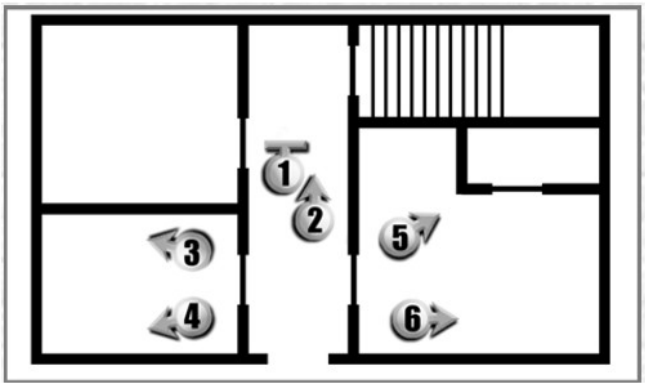


Крюк с прикрытием повторяет идею крестового крюка, однако первый из оперативников не входит в комнату, вместо этого выглядывая из-за дверного косяка с оружием в руке для прикрытия других бойцов.

Пирог: Бойцы огибают угол и движутся в одном направлении, однако их оружие смотрит в разные стороны (например, один движется боком, контролируя северо-западный угол здания, в то время как другой идёт по диагонали, контролируя северо-восточный вектор). Если смотреть на тактическую карту с высоты, кажется, будто оперативники, бросившиеся врассыпную, “нарезают пирог”.



Щиты: Многие команды используют различные тактики с баллистическими щитами. Как правило, щитом оснащён лишь один из бойцов, который идёт первым. Другие оперативники следуют за ним либо “гуськом”, либо небольшим зигзагом, образуя своего рода “змею”.



Троянский конь

В редких случаях оперативникам удаётся проникнуть в здание под прикрытием. Они могут притворяться журналистами, санитарами или даже доставщиками пиццы. Как правило, оперативники просто собирают информацию о подозреваемых, уточняют состояние заложников и отмечают наличие опасных огневых точек. Вступить в бой с противником без оружия и бронежилета спецназ может лишь в самых отчаянных ситуациях.

Зачистка помещений

Так как на самом деле спецназ проводит знаменитую “зачистку” помещения? Каждая штурмовая группа следует протоколу, известному как “НОРД” – Наблюдение, Ориентация, Решение, Действие. Если ведущий не против использовать эту тактику в игре, он может разбить изучение каждой комнаты на четыре фазы, каждая из которых сопровождается своими правилами.

Наблюдение: Бойцы проходят проверки зрения и в зависимости от успеха могут получить как бонусы, так и штрафы к дальнейшим действиям в этой комнате.

Ориентация: Оперативники выбирают по одному подозреваемому и проходят проверки на язык жестов в попытке понять, что эти подозреваемые собирают делать в следующем раунде: например, бежать, доставать оружие, хватать

заложников и так далее. Обратите внимание, что бонус, полученный при проверке зрения, влияет и на этот бросок.

Решение и Действие: Как правило, оперативнику приходится решать между двумя методами поведения – летальным и нелетальным. Если он не уверен, что у него есть основания открывать огонь, он может попытаться убедить противника сдаться. Если оперативник вооружён, а противник ещё не успел извлечь оружие, игрок получает бонус +2 к проверке запугивания. Если в комнате находится больше оперативников, чем подозреваемых, преимущество вырастает до +3.

Периметр

За редчайшими исключениями, командир старается не отправлять в здание всех до последнего человека. Кто-то должен остаться и оцепить здание. Задачей оставшихся становится необходимость удостовериться, что никто, кроме оперативников, не входит и не выходит из здания.

Непосредственное кольцо вокруг здания называется внутренним периметром. Тем не менее, за несколько десятков метров от здания начинает внешний периметр, который поддерживают обычные полицейские. Преступники, вырвавшиеся за пределы внутреннего периметра, часто попадают в руки рядовых копов, следящих за безопасностью внешнего кольца.

Захват транспортных средств

Вся тактическая информация, перечисленная в этой книге – от входа в здание до его оцепления, – подходит и для описания тактики SWAT при захвате транспортных средств. Безусловно, проникновение в грузовик, автобус или тем более самолёт диктует определённые изменения в общем плане (например, в некоторых частях автобуса трудно использовать манёвр “крючок”), однако, по большей части, движение и поведение штурмовых групп остаётся практически неизменным.

Само собой, захват транспорта накладывает на бойцов спецназа особые боевые ограничения – даже в сравнительном маленьком самолёте лучше не открывать огонь и не раскидываться гранатами.

Работа с заложниками

Если спецназ вызывают на операцию, связанную с захватом заложников, освобождение гражданских лиц становится приоритетной задачей всего отряда. Использование взрывчатки существенно ограничивается, и бойцам не рекомендуется открывать огонь по движущимся целям, пока они не удостоверятся в том, что это не убегающие заложники.

Неочевидный факт заключается в том, что при захвате комнаты, в которой содержат заложников, бойцы надевают наручники на *всех* присутствующих, включая самих заложников. Один из них может оказаться переодетым преступником.

Кроме того, новичков всегда предупреждают о том, что заложники могут напасть на бойцов спецназа, приняв их за преступников из-за суматохи и шума. Наконец, даже опытные спецназовцы знают, что иногда заложники оказываются на стороне захватчиков: ярким примером может служить ситуация, в которой отец семейства берёт в заложники свою семью. Заложники могут встать на пути у спецназовцев, чтобы помешать им причинить вред запутавшемуся, но достойному – по их мнению – человеку.

Стокгольмский синдром

Частным проявлением такой защиты преступника со стороны заложников может стать знаменитый стокгольмский синдром, выражающийся в привязанности, возникшей между заложниками и захватчиками. Своим названием этот феномен обязан влюблённости, возникшей со стороны одной из заложниц к профессиональному грабителю банков. По некоторым сведениям, она не только наняла адвоката для пойманного грабителя, но и вышла за него замуж.

Хотя обычно стокгольмский синдром становится крупной помехой в освобождении потерпевших, опытные переговорщики обращают его в свою пользу, обещая заложникам обойтись с захватчиками как можно мягче в случае добровольного сотрудничества.

Переговоры в игре

Если стрельба и прочие боевые сцены в игре почти всегда опираются на классическую игромеханику GURPS, переговоры лучше сделать полностью ролевым испытанием. Безусловно, персонаж может использовать свои навыки и преимущества (а также психические расстройства и недостатки захватчиков) для облегчения переговоров. Тем не менее, будет лучше, если игрок будет вести полноценный, продуманный диалог с захватчиками, опираясь на сведения, которые он получил в ходе операции.

Например, игрок может упоминать игрушки, разбросанные по дому, пивные бутылки или семейные фотографии, напоминая заложникам и захватчикам, что они потеряют в случае кровопролития.

Переговорщики часто работают в парах: один устанавливает контакт с преступниками, в то время как второй тихонько подсказывает ему, что ещё следует упомянуть (например, он может молча передавать ему записи из полицейского управления). Если в команде состоят сразу трое переговорщиков, третий может передавать данные основной части команды – в частности, предупреждая командира о том, когда, по его мнению, следует перейти в наступление.

Доверие

Несмотря на полностью противоположные цели (захватчик хочет уйти с наживой, а переговорщик – посадить его в тюрьму), единственный эффективный способ ведения переговоров заключается в установлении доверительных отношений с преступником.

Переговорщикам не рекомендуется лгать или заговаривать преступнику зубы. Они могут придумывать некоторые факты, которые отсутствовали в их личной биографии (“Послушай, Карл, у меня был двоюродный брат, над которым тоже издевались в школе. Я знаю, что ты испытываешь”), однако по-настоящему эффективным считается именно налаживание взаимопонимания между двумя сторонами конфликта.

Опять же, ведущий может учитывать некоторые характеристики персонажа для изменения ситуации в переговорах. Например, в маленьких городах преступники могут знать персонажа лично, а самых опытных переговорщиков знают даже за

пределами города как надёжных и “правильных” копов, которые знают, когда им следует сдержать слово.

Отступление

Хотя, как правило, выход из здания производится только по окончании операции, иногда оперативникам приходится срочно эвакуироваться ещё до решения основного конфликта. По этой причине отряду следует заранее договориться, по какому маршруту будет производиться отступление.

Чаще всего оперативники покидают здание через “расчищенные” помещения, однако порой отряду приходится прорываться к выходу с боем. В таких случаях оперативникам рекомендуется двигаться по тем помещениям, которые просматриваются с улицы и в которых их могут поддержать снайперы или полицейские, задействованные в оцеплении здания.